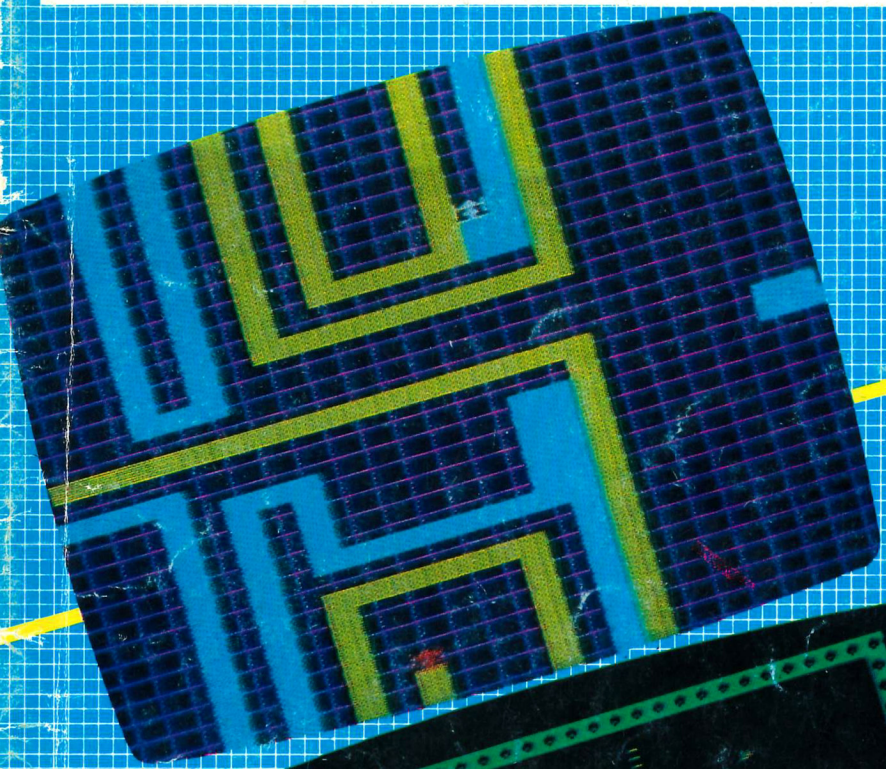
MENSILE - ANNO 1 - N. 7

PROGRAM

32 PAGINE A COLORI



LA PRIMA RIVISTA CHE "GIRA" SUL VIC 20 E SULLO SPECTRUM

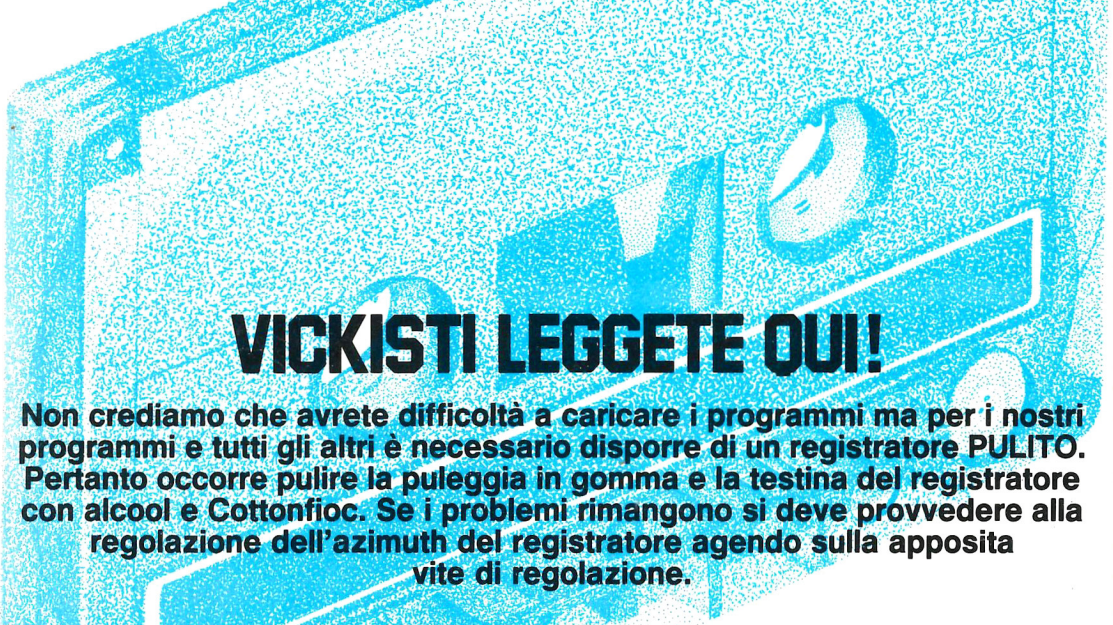
UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

QUALCHE NOVITA'

Per i suoi lettori Program ha fatto trovare da questo numero una piccola serie di novità che speriamo risultino gradite. Questo lo sapremo solo dalle vostre lettere. Innanzitutto diciamo subito che è stata abolita la parte dedicata alle classifiche di Program e di Your Computer oltre a quelle delle Utility. Questo perché ci siamo accorti che troppo sovente il metro di giudizio della redazione che stilava le classifiche era «tarato» sulle proprie conoscenze e non su quelle del pubblico della rivista. Per tale ragione abbiamo pensato sin dal prossimo numero a una classifica dei «nostri» giochi, cioè di quelli pubblicati, che in base alle vostre lettere siano stati più «gettonati». Vi invitiamo pertanto a segnalarci quali giochi vi sono più piaciuti e stileremo una classifica apposta per voi. Sarebbe bello che in redazione cominciassero anche ad arrivare le prime vostre foto con i record ottenuti nei nostri giochi. Abbiamo inserito poi alcuni tagliandi per aumentare il dialogo tra chi legge e chi si deve far leggere. Vogliamo infatti che Program e Special Program siano l'esatta rispondenza dei vostri consigli. Grazie!



VICKISTI LEGGETE QUI!

Non crediamo che avrete difficoltà a caricare i programmi ma per i nostri programmi e tutti gli altri è necessario disporre di un registratore PULITO. Pertanto occorre pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cottonfioc. Se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi nello Spectrum non richiede particolare attenzione anche perché vi potete accorgere dallo «scroll» delle righe colorate se il vostro simpatico «mostro» sta caricando o meno il programma. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite attentamente le istruzioni del manuale. I giochi dedicati allo Spectrum non dovrebbero creare problemi alla memoria del calcolatore. A meno che non sia stata la vostra memoria a dimenticare qualche passaggio di lavoro.

3 Qualche novità da questo numero

5 Il sommario di tutto ciò che «gira» sulla cassetta

6 Aracnos - Cristals

7 Dedalo - Mummie! Mummie!

8 Trom - Mega Zone

9 Arturo - Mario e gli scarafaggi

10 Togo - Grid-Traps

IN QUESTO NUMERO

13 Grand Prix: un gioco da mozzare il fiato

18 Diventiamo milionari con lo Spectrum

21 Tanta grinta e poco prezzo con il Commodore 16

25 Autostrada: rischiare la vita a passo di corsa

27 Vendo, compro, cerco, trovo

31 Le dieci regole d'oro del programmatore

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

1 ARACNOS
Pungiglioni mortali

2 DEDALO
Granate teleguidate

3 TROM
Elettricità nella scia

4 ARTURO
Il pianeta dei giganti

5 TOGO
Imbianchino sfortunato

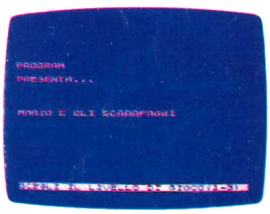
SPECTRUM LATO B

1 CRISTALS
Una griglia di cristalli

2 MUMMIE! MUMMIE!
All'interno della piramide

3 MEGA ZONE
Una mappa a 3 dimensioni

4 MARIO E GLI SCARAFAGGI
Labirinto misterioso



5 GRID-TRAPS
Artificiere che passione!

ARACNOS

VIC 20

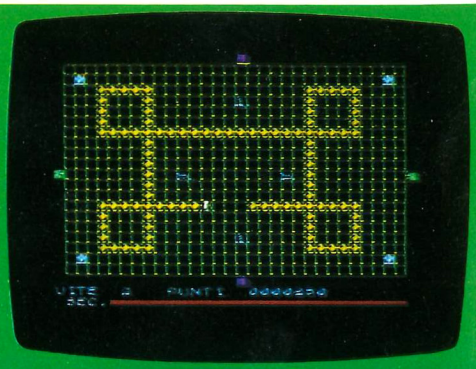
CHE GIOCO E'

I ragni hanno pungiglioni mortali ma i cannoni laser possono distruggerli. I colpi hanno traettorie stravaganti che rimbalzano. Ci vuole una mira di tutto rispetto.

TASTI

JOYSTICK	
F1	livello (1/31)
F7	inizio

CRISTALS

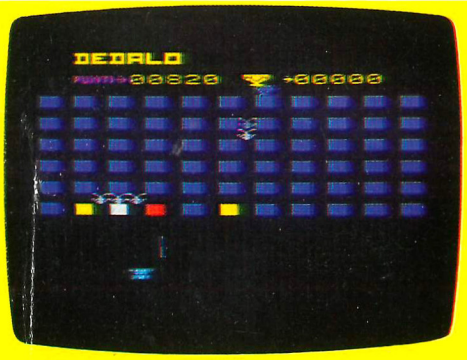


SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON	
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
BREAK	cancella programma

92-146

DEDALO



VIC 20

CHE GIOCO E'

Il cervellone elettronico di Metropolis è impazzito. Dobbiamo introdurci nei pannelli di comando e disattivarlo evitando le sue granate teleguidate e i pallettoni.

TASTI

JOYSTICK	
X	destra
V	destra
SHIFT	fuoco
STOP	pausa/riparte

MUMMIE! MUMMIE!

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

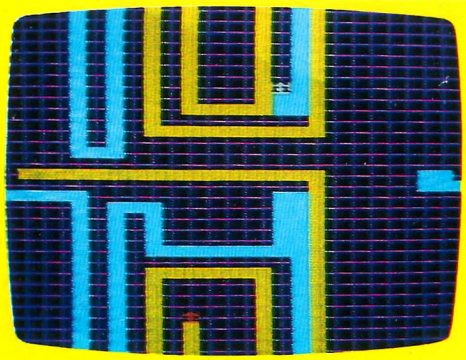
Il cugino di Nefertiti combatte all'interno della Piramide per trovare le 25 mappe. Tre schemi (sopra la piramide, nel tunnel e nel sarcofago). Bellissimo.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON-AGF	
5	sinistra
6	basso
7	sopra
8	destra
0	fuoco, riempie buco

141-201

TROM



VIC 20

MEGA ZONE

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Dieci vite per noi e un nemico: il computer Trom. Una scia elettrificata per avvolgere il proprio avversario in una spirale di morte scaturita dall'astromoto.

Una mappa di New York a più livelli per un'invasione a tre dimensioni dagli effetti molto belli. I primi due livelli sono ok, il terzo un segreto solo per i più bravi.

TASTI

JOYSTICK	
C	alto
E	basso
Z	sinistra
X	destra

JOYSTICK KEMPSTON-AGF	
5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra
0	fuoco

ARTURO

VIC 20

MARIO E GLI SCARAFAGGI

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Scorpioni, ragni e centopiedi giganti stanno facendo la festa al povero Arturo capitato su un pianeta abitato da insetti paurosi dalla voracità insaziabile.

Un labirinto misterioso e un gruppo di scarafaggi che non stanno mai fermi. Tre livelli di gioco e alcune chiavi da prendere prima che si apra il mistero del labirinto.

TASTI

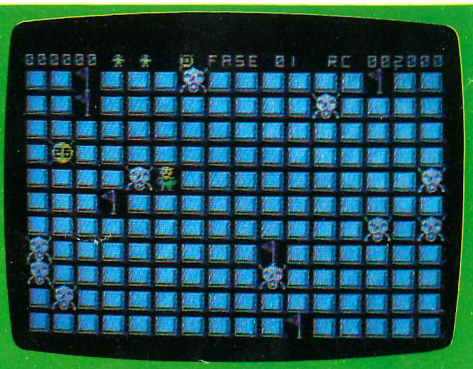
JOYSTICK	
Q/U	alto
A/N	basso
>/J	destra
</H	sinistra
CTRL/SHIFT	fuoco

tasti	
Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra

TOGO

VIC 20

GRID-TRAPS



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un imbianchino più sfortunato di così non può essere: nel castello di Merlino c'è di tutto; serpenti, folletti, ascensori mortali. Tre vite soltanto a disposizione.

Il mestiere di artificiere comporta molti rischi: in questo caso bisogna disinnescare una bomba in un certo tempo. Tutto mentre lo Spectrum suona «Per Elisa».

TASTI

JOYSTICK	
F1	inizia
F3	uno/due giocatori

5	sinistra
6	sotto
7	sopra
8	destra
Ø	scroll
H	stop

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N° 1

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

VIC 20 E SPECTRUM 48 K.

DA NON PERDERE!

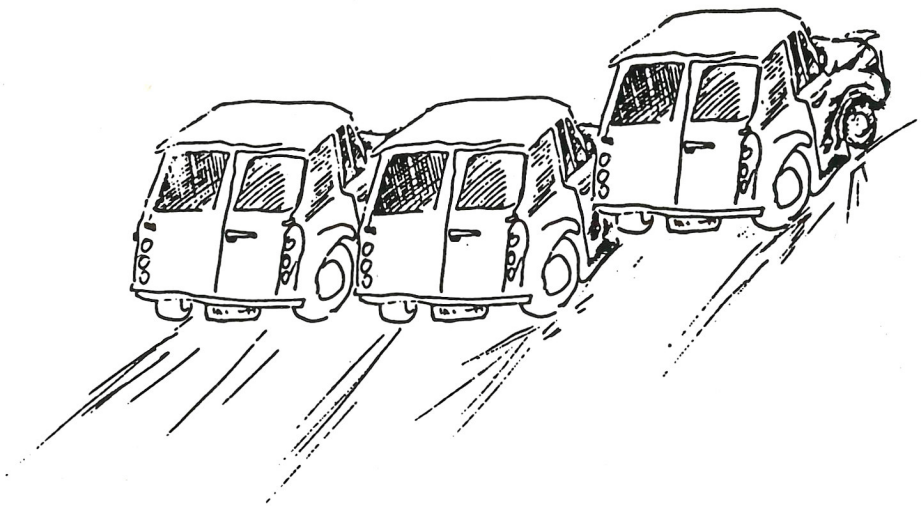
MENSILE - ANNO 1 - N.1

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL **VIC 20** E SU OGNI SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

GRAN PRIX



Il rumore dei motori è assordante: i meccanici si danno da fare attorno alle auto per gli ultimi ritocchi alle «belve d'acciaio» che sono pronte a scattare sulla pista. È il magico mondo della Formula Uno.
Dopo aver dato il RUN l'elaboratore ci pone alcuni quesiti sulla maniera in cui vogliamo giocare. Attenzione alle istruzioni inserite nelle REM. Caricando il programma occorre dare alcuni valori al gioco e dopo aver caricato il programma e aver schiacciato i tasti Shift e Commodore tutto il circuito sarà a vostra disposizione.

```
90 REM **GRAN PRIX **
100 REM  OCCORRE ESTENSIONE RAM DI 8KB
110 REM POUR CHARGER CE PROGRAMME,TAPEZ:
120 REM POKE44,34:POKE34*256,0:NEW
130 REM
140 REM GIOCATORE SINISTRA  Z,Q,S,W
150 REM GIOCATORE DESTRA U,H,J,N
160 REM
200 PRINT"□":SC=4096:CL=37888:CR=36864:CH=4096
210 DEFFNC(X)=CH+16*X
220 Q1=37154:Q2=37151:Q3=829:Q4=840
230 FR=.95:LE=6.789:RE=18000:REM 4474
300 DIMX(1),Y(1),VX(1),VY(1),CL(1),S%(1),XO(1),
YO(1),CQ(1)
```

```
310 DIMFT(1),DT(1),RO(1),MT(1),LT(1),03(1,3),04
(1,3)
320 CL(0)=3:CL(1)=2
390 GOTO3000
400 DATA3,11,13,14,10
410 DATA4,7,6,8,3,10,6,6
420 DATA3,12,6,4,3,5,4,5,6,2
430 DATA3,3,8,5,4,2,3,3,3,2,3,5,4,2
440 DATA3,3,3,2,3,5,4,2,3,3,3,2,3,5,4,2
450 DATA3,3,3,2,3,4,5,2
460 DATA3,3,3,2,3,2,7,2,4,2,3,2,3,1,6,5
470 DATA8,2,7,10,4,4,5,12,4,4,5,8,0
1000 PRINT"□":POKECR+5,194
1010 INPUT"  1 O 2 GIOCATORI ";NP:IF NP<1 OR NP>2 T
HEN 1010
1020 JO=0:IF NP=1 THEN INPUT"↖BARRA DIREZIONE ";AN
$:JO=(LEFT$(AN$,1)="O")
1030 INPUT"/  NUMERO GIRI  ";NR:IF NR<1 THEN 1030
1100 FOR PL=0 TO 1
1110 XO(PL)=100:X(PL)=100:VX(PL)=0
1120 YO(PL)=8+16*PL:Y(PL)=YO(PL):VY(PL)=0
1130 DT(PL)=0:MT(PL)=1E8:LT(PL)=0:RO(PL)=0
1140 NEXT PL
1150 N=36:NF=0:MI=0
1160 RETURN
1200 PRINT"□":POKECR,9:POKECR+1,24:POKECR+2,25:
POKECR+3,31:POKECR+5,204
1210 POKECR+14,40:POKECR+15,125:FORI=10TO12:POK
ECR+I,0:NEXT
1220 FORJ=0TO15:POKEFNC(32)+J,0:NEXTJ
1230 FORJ=0TO15:POKEFNC(33)+J,85:NEXT
1240 FORI=0TO15*33:POKECL+I,14:NEXT
1250 RESTORE:I=0
1260 READA:IFA=0THEN900
1270 FORI=ITOI+A-1:POKESC+I,33:NEXT
1280 READA:IFA=0THEN1310
1290 FORI=ITOI+A-1:POKESC+I,32:NEXT
```

```
1300 GOTO1260
1310 FORI=0TO31:READA:POKEFNC(34)+I,A:NEXT
1320 POKESC+57,34:POKECL+57,8
1330 POKESC+58,35:POKECL+58,8:RETURN
1340 DATA85,,85,85,85,170,85,85,85,85,85,85,85,
85,85,85,85
1350 DATA85,149,101,89,170,89,101,149,85,85,85,
85,85,85,85
1400 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:READ Q3(J,I),Q4(
J,I):NEXT J,I
1410 DATA223,2,251,16,239,2,247,16
1420 DATA251,2,223,8,253,2,191,8
1430 FOR I=828 TO 839:READ X:POKE I,X:NEXT
1440 DATA169,127,141,32,145,173,33,145,141,72,3
,96
1450 T0=TI:RETURN
1499 REM **   INIZIO ACCELERAZIONE    **
1500 IF JO THEN 1600
1510 POKEQ3,Q3(PL,0):SYS828:AR=-((PEEK(Q4)ANDQ4
(PL,0))=0)
1520 POKEQ3,Q3(PL,1):SYS828:AD=-((PEEK(Q4)ANDQ4
(PL,1))=0)
1530 POKEQ3,Q3(PL,2):SYS828:AL=-((PEEK(Q4)ANDQ4
(PL,2))=0)
1540 POKEQ3,Q3(PL,3):SYS828:AU=-((PEEK(Q4)ANDQ4
(PL,3))=0)
1550 RETURN
1600 POKEQ1,127:AR=-((PEEK(Q2+1)AND128)=0)
1610 POKEQ1,255:Q=PEEK(Q2)
1620 AD=-((QAND8)=0)
1630 AL=-((QAND16)=0)
1640 AU=-((QAND4)=0)
1650 RETURN
1699 REM **   CALCOLO NUOVI POSTI E VELOCITÀ      *
*
1700 VX(PL)=(VX(PL)-2*AL+2*AR)*FR
1710 VY(PL)=(VY(PL)-2*AU+2*AD)*FR
```

```
1720 XO(PL)=X(PL):X(PL)=X(PL)+VX(PL)
1730 YO(PL)=Y(PL):Y(PL)=Y(PL)+VY(PL)
1740 V=127+SQR(ABS(VX(PL))+ABS(VY(PL)))*10
1750 FORI=10TO12:POKECR+I,V:NEXT
1760 POKECR+13,0
1770 RETURN
1800 X=X(PL):Y=Y(PL):X%=X/16:Y%=Y/16
1810 A=PEEK(SC+X%+25*Y%)
1820 IFA>35THEN1870
1830 IF A<>32 OR X<0 OR Y<0 OR X>399 OR Y>239 T
HEN1900
1840 FORI=0TO15:POKEFNC(N)+I,0:NEXT
1850 POKESC+X%+25*Y%,N
1860 A=N:N=N+1
1870 POKES%(PL),0
1880 S%(PL)=INT(FNC(A)+Y-16*Y%)
1890 POKES%(PL),(CL(PL)*2↑(6-INT((X-X%*16)/4)*2
)):RETURN
1900 DT(PL)=INT(ABS(VX(PL))+ABS(VY(PL)))
1910 X(PL)=XO(PL):Y(PL)=YO(PL):VX(PL)=0:VY(PL)=
0
1920 POKECR+13,150
1930 RETURN
2000 FOR PL=0 TO 1
2010 IF X(PL)>100 AND Y(PL)<40 AND CQ(PL)=1 THE
N CQ(PL)=0:GOTO2060
2020 IF X(PL)<70 AND CQ(PL)=2 THEN CQ(PL)=1
2030 IF Y(PL)>192 AND CQ(PL)=3 THEN CQ(PL)=2
2040 IF X(PL)>300 AND CQ(PL)=0 THEN CQ(PL)=3
2050 GOTO2110
2060 T1=TI:RT=T1-T0-LT(PL)
2070 LT(PL)=T1-T0
2080 IF RT<MT(PL) THEN MT(PL)=RT
2090 RO(PL)=RO(PL)+1:IF RO(PL)<NR THEN 2110
2100 NF=NF+1:FT(PL)=T1-T0
2110 NEXT PL:RETURN
2200 PRINT"□":POKECR,12:POKECR+1,38:POKECR+2,22
```

```
:POKECR+3,46:POKECR+5,194
2210 POKECR+14,0:POKECR+15,27
2230 PRINT"_RECORD ";:T=RE:GOSUB2400
2240 PRINT"/ NUMERO GIRI  :"NR
2250 PRINTTAB(33)"IEMPS:"
2260 FOR PL=0 TO NP-1
2270 IF NP=2 THEN PRINT" ■■'GIOCATORI "PL+1
2280 PRINT"■I TOTALE:";:T=FT(PL):GOSUB2400
2290 PRINT"\BRAVO:";:T=LT(PL)/NR:GOSUB2400
2300 PRINT"-CAMPIONE:";:T=MT(PL):GOSUB2400
2310 IF MT(PL)<RE THEN RE=MT(PL) :PRINT"■■NUOVO
RECORD GIRO ■"
2320 NEXT PL: RETURN
2400 T0=INT(T/3600):T1=INT((T/60-60*T0)*100)/10
0
2410 PRINTTAB(10);T0"■■:"MID$(STR$(100+T1),3,5)
2420 RETURN
2999 REM PROGRAMMA PRINCIPALE
3000 GOSUB 1000:REM INIZIO
3010 GOSUB 1200:REM QUADRO
3020 GOSUB 1400:REM PARTENZA
3030 FOR PL=0 TO 1
3040 IF PL>NP-1 THEN FOR DE=1 TO 150:NEXT:GOTO3
090
3050 IF DT(PL)>0 THENDT(PL)=DT(PL)-1:FORI=10TO1
2:POKECR+I,0:NEXT:POKECR+13,150:GOTO 3090
3060 GOSUB 1500:REM ENTRATA
3070 GOSUB 1700:REM CALCOLO
3080 GOSUB 1800:REM USCITA
3090 NEXT PL
3100 GOSUB 2000:REM ADATTAMENTO
3110 IF NF<NP THEN 3030
3120 GOSUB2200:REM FIN
3130 POKE198,0:REM R.A.Z. ENTRATA
3140 INPUT"  ALTRA CORSA (Y/N)    ";AN$:IF LEFT$(AN
$,1)="O" THEN 3000
3150 END
```

NOVITÀ

sinclair

DIVENTARE MILIONARI CON LO SPECTRUM

Nell'era dell'informatica vincere al Totocalcio non è più solo una questione di fortuna.
Con lo ZX Spectrum della Sinclair, distribuito in Italia dalla Divisione Rebit Computer della G.B.C. di Cinisello Balsamo, i sistemisti hanno oggi a disposizione un metodo rigorosamente scientifico per coordinare i loro pronostici.
Grazie alla potenza del computer nella fase del calcolo la Totocomputer ha infatti potuto progettare appositamente per lo Spectrum il programma «Laser» in grado di sviluppare qualsiasi tipo di sistema integrale condizionato secondo le più moderne, collaudate e perfezionate tecniche sistemistiche e di far stampare le schedine con l'ormai famosa superstampante Totovelox. Il funzionamento, totalmente in autoistruzione, è estremamente semplificato con il metodo dei quiz: l'operatore deve soltanto seguire le istruzioni impartite dal video.
Lo Spectrum conduce il colloquio formulando le domande e contemporaneamente suggerendo le possibili risposte

contraddistinte da un numero.
L'utente non deve far altro che scegliere la risposta adatta digitando il tasto del numero corrispondente.
Il programma è protetto contro errori operativi e impedisce di sbagliare rifiutando le risposte errate o non previste.
Con una sequenza logica di semplici domande e facili risposte, lo Spectrum «capisce» il tipo di sistema richiesto e si appresta allo sviluppo.
Inizialmente si deve indicare il pronostico generale specificando le triple, le doppie e le fisse; successivamente si possono suddividere idealmente le partite interessate dal sistema in vari gruppi, non necessariamente nell'ordine della schedina, denominate «sezioni», per i quali si può stabilire un metodo di sviluppo particolare con condizioni diverse e indipendenti dal resto del sistema, secondo il concetto del «pronostico localizzato».
Una stessa partita può far parte di una o più sezioni, ovvero può essere associata indifferentemente con vari altri gruppi, ottenendo le famose «sezioni incrociate».
Le metodologie di sviluppo previste dal «LASER», per ogni singola sezione come pure per tutto il campo dei pronostici, sono quelle universalmente conosciute ed adottate da tutti i sistemisti e precisamente:

FISSE: pronostici immutabili per tutto lo sviluppo

INCONDIZIONATI O ASSOLUTI: mettono in gioco tutte le combinazioni possibili ed i segni indicati hanno, nello sviluppo, un'imparziale e perfettamente equilibrata frequenza.

CORREZIONE ERRORI DIFFERENZIATA ED A BASE IBRIDA: si basa sul presupposto che i segni attribuiti ad un evento non hanno, nella realtà, le stesse probabilità di accadimento e quindi si suddividono preliminarmente i segni fino a tre diversi livelli di probabilità:
– segno più probabile o segno «BASE»
– segno alternativo o segno di «ERRORI» sulla base
– segno improbabile o «SORPRESA»
Suddivisi i pronostici nelle tre preliminari categorie, si stabilisce in quale misura questi dovranno essere presenti nelle colonne dello sviluppo.
Successivamente, con altri condizionamenti previsti dallo Spectrum, è possibile stabilire ulteriori numerosi livelli di probabilità.

prescinde dalle diverse probabilità di risultati e la selezione delle colonne avviene imparzialmente secondo la quantità dei segni 1, X e 2 stabilita.
Completata la composizione delle sezioni si possono porre delle condizioni di carattere generale a tutto campo che coinvolgono tutti i pronostici della schedina, indipendentemente dai precedenti raggruppamenti; è quindi possibile stabilire l'esatta quantità, in sequenza alternata, dei segni 1, X e 2 presenti in tutte le colonne.

SEGNI CONSECUTIVI: un opinabile ma frequente criterio di selezione è la teoria secondo la quale uno stesso segno difficilmente si ripete nella colonna vincente per più di un certo numero di partite consecutive: lo Spectrum prevede anche questo tipo di limitazione.
Il programma è eseguito in linguaggio assembler per una veloce elaborazione ed una speciale funzione di «CALCOLO VELOCE» comunica, con estrema rapidità, il numero esatto delle colonne necessarie, senza dover procedere allo sviluppo vero e proprio.
Al termine della elaborazione lo Spectrum, in virtù di uno speciale algoritmo esclusivo Totocomputer, provvede a raggruppare le colonne selezionate in sistemini integrali secondo l'ormai conosciuto concetto di rapporto di concentrazione, che permette una sensibile diminuzione del numero di schedine da stampare e convalidare.
Naturalmente tutti i condizionamenti proposti sono opzionali ed il sistemista può accettarli o rifiutarli liberamente.

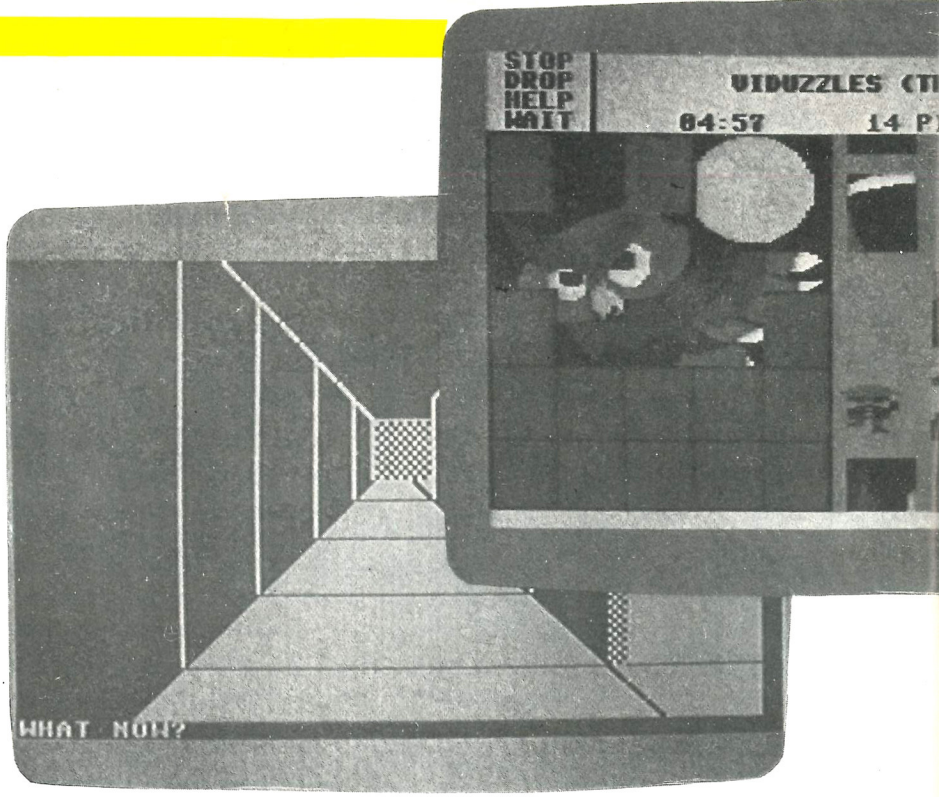
NOVITÀ

commodore

GRINTA A POCO PREZZO NEL COMMODORE 16

Dall'esperienza di milioni di computer prodotti è nato Commodore 16 un videogioco sofisticatissimo che sa trasformarsi anche in vero computer pronto a risolvere complessi problemi di lavoro. È stato progettato apposta per chi si avvicina per la prima volta al mondo dell'informatica, ed è perciò semplice da usare e da programmare. E si collega a qualsiasi Tv.

Commodore 16 è un «supervic» per quanto riguarda la capacità, la memoria (16K), le prestazioni, la versatilità di impiego; lo usi per la professione, per la casa, per la scuola... e c'è già una biblioteca senza precedenti di programmi, per un'infinità di utili applicazioni. Commodore 16 nasce anche come superbo videogioco; i due ingressi per joystick, la grafi-



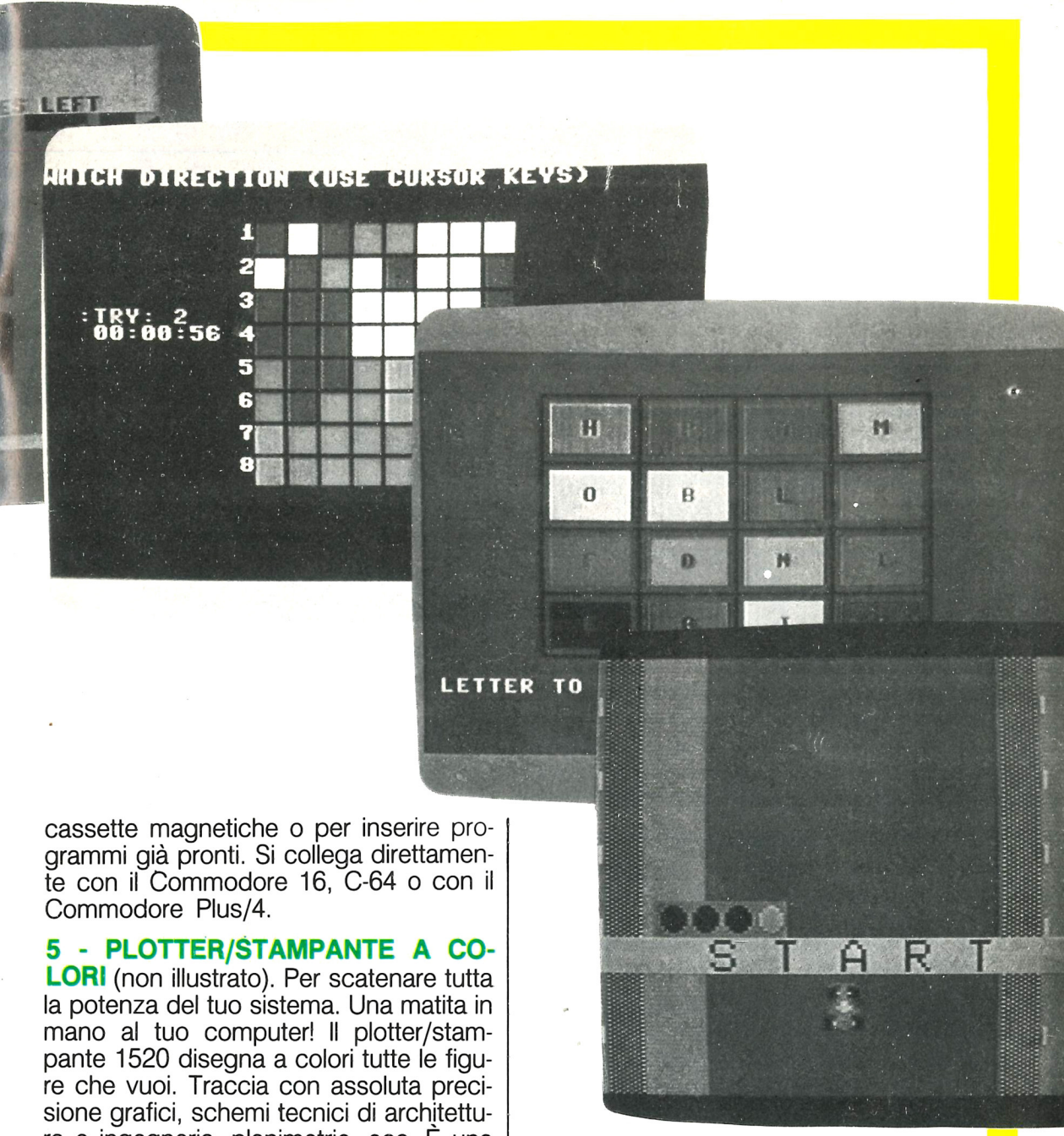
ca in alta risoluzione a 121 colori e i due generatori di suono incorporati, ne fanno una straordinaria «macchina» da games, con caratteristiche professionali.
Sul piano dei giochi, Commodore 16 diventa perciò imbattibile; a cominciare dal catalogo-games di cui dispone; Commodore 16 ne ha una valanga, uno più bello dell'altro, uno più nuovo dell'altro; vi sono rappresentati tutti i generi, dalle battaglie spaziali all'horror, dagli Adventures ai giochi educativi e matematici.
Ci sono poi i grandi successi delle Salegiochi e tutte le novità internazionali che la Commodore propone a costi molto contenuti.
Commodore 16 è un vero sistema, completo, affidabile e molto versatile; per il gioco, lo studio e la didattica, per la casa, per il lavoro. Il sistema comprende le periferiche, che puoi vedere qui, ma anche una ricchissima gamma di accessori e di programmi, per aumentare le già entusiasmanti capacità del tuo eccezionale home computer. Guarda quanta materia grigia:

1 - FLOPPY DISK. Ti consente di sfruttare la potenza e la potenzialità del Commodore 16, del C-64 o di Commodore Plus/4. Rende veloce ed efficiente la memorizzazione e il recupero dei dati e dei programmi. Immagazzina sino a 170.000 caratteri per ogni singolo disco.

2 - STAMPANTE. Ora tutti i tuoi programmi oltre che leggerli sul video li puoi mettere su carta (e puoi anche stamparli a colori) puoi inviare lettere d'affari, .fare corrispondenza in generale, inviti, libri, e realizzare programmi di word processing. Per Commodore 16, C-64 e Plus/4.

3 - MONITOR A COLORI. Per il tuo computer, un monitor professionale ad alta risoluzione con schermo da 14'' e audio incorporato (Commodore produce anche monitor monocromatici a fosfori verdi da 12'').

4 - REGISTRATORE DEDICATO. È questo il primo degli accessori del tuo computer. Serve per memorizzare dati e programmi che realizzerai su normali



cassette magnetiche o per inserire programmi già pronti. Si collega direttamente con il Commodore 16, C-64 o con il Commodore Plus/4.

5 - PLOTTER/STAMPANTE A COLORI (non illustrato). Per scatenare tutta la potenza del tuo sistema. Una matita in mano al tuo computer! Il plotter/stampante 1520 disegna a colori tutte le figure che vuoi. Traccia con assoluta precisione grafici, schemi tecnici di architettura e ingegneria, planimetrie, ecc. È una vera stampante con tanti caratteri in diversi formati Si collega direttamente al Commodore 16, C-64 e Plus/4.

Commodore 16 è il computer ideale per apprendere e sviluppare la propria tecnica di programmazione. Il linguaggio Basic versione 3.5, incorporato nella memoria Rom, è stato arricchito e comprende oltre 75 comandi per la gestione completa delle capacità grafiche e sonore, e per la programmazione avanzata nel linguaggio più famoso del mondo. Commodore 16 ha un tasto di «Help» che si dimostra utilissimo in fase di sviluppo dei programmi Basic, perché permette di evidenziare le linee contenenti gli errori di sintassi, individuando le singole istruzioni inesatte. La Commodore ha preparato una serie di corsi di programmazione basati su manuali e software di facile impiego.

SCHEDA TECNICA

MEMORIA
RAM 16K standard di cui 12K utilizzabili in Basic dall'utente.
ROM 32K con il sistema operativo e interprete Basic incorporati.

MICROPROCESSORE
7501 con clock da 0.89 a 1.76 MHz.

VIDEO
40 colonne per 25 righe di testo.

COLORI
121 colori (15 colori di base con 8 gradazioni più il nero).

SET DI CARATTERI
Lettere maiuscole e minuscole, numeri e simboli. Caratteri in negativo e lampeggianti. Set di caratteri grafici Pet Commodore.

DISPLAY MODE
Caratteri di testo. Grafici in alta risoluzione e in multicolor. Tasto in schermo divisolgrafici in alta risoluzione o in multicolor.

RISOLUZIONE GRAFICA
320x200 pixel

SUONO
2 generatori di suono oppure 1 generatore di suono e 1 generatore di rumore bianco. 9 livelli di volume per le due voci.

TASTIERA
Standard qwerty con 66 tasti.
4 tasti di controllo del cursore.
4 tasti di funzione programmati, che possono essere ridefiniti dall'utente per supportare fino a 8 funzioni prescelte.
Tasti di controllo del colore. Tasto di HELP.
Set di caratteri maiuscolo e minuscolo.
Set di caratteri grafici.

INPUT/OUTPUT
User port C16.
Porta seriale Commodore.
Porta per cartuccia ROM e per unità disco parallela.
2 porte per joystick.
Porta di collegamento per unità registratore C1531.
Uscita monitor con segnale composito/croma/luma. Input/Output audio.
Ingresso alimentazione di rete.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI
Basic esteso versione 3.5 incorporato, con oltre 75 comandi in grado di pilotare grafica e suono. Monitor in linguaggio macchina incorporato, con 12 comandi disponibili. Possibilità di creazione finestre su video.

PERIFERICHE
C1541 unità a disco
C1531 registratore a cassette
MCS801 stampante a matrice a 7 colori
MPS801 stampante a matrice
MPS802 stampante a matrice
DPS1101 stampante a margherita «letter quality«
C1520 plotter/stampante a 4 colori
C1702 monitor a colori

DIMENSIONI
Altezza: mm 76,2
Larghezza: mm 406,4
Profondità: mm 203,2

ALIMENTAZIONE DI RETE
240 volt AC, 50 Hz con alimentatore esterno.

CONSUMO
8,5 watt massimo

COLORE
Grigio antracite

AUTOSTRADA

Attraversare correndo un'autostrada in un'ora di punta non è certo un fatto da persone sagge. Ma è lo scopo e la bellezza di questo gioco. Due linee di auto vanno nelle opposte direzioni. Tocca a noi evitarle. Dieci punti per ogni uomo giunto in salvo e i tasti cursori per muoversi.

```
   20 GO SUB 9000: LET hi=0
   30 GO SUB 8000
   40 LET v=14: LET h=16: GO SUB
7000
   50 PRINT AT v,h; PAPER 6;" "
   60 LET v=v+(INKEY$="6" AND h<2
1)-(INKEY$="7" AND v>0)
   70 LET h=h+(INKEY$="8" AND h<3
1)-(INKEY$="5" AND h>0)
   80 PRINT AT 4,0; INK 6;a$;AT 1
1,0;b$;AT 5,0;b$;AT 12,0;a$
   90 IF SCREEN$ (v,h)="" THEN GO
 TO 1000
  100 PRINT AT v,h; PAPER 8;"☺"
  110 LET b$=b$(32)+b$( TO 31)
  120 LET a$=a$(2 TO )+a$(1)
  130 IF v=2 THEN GO TO 2000
  150 GO TO 50
1000 PRINT AT v,h; FLASH 1;"☺"
```

```
1010 DIM s$(1,704)
1020 PRINT AT 0,0; FLASH 8; OVER
 1; PAPER 8; INK 2;s$(1)
1025 IF ml>0 THEN LET ml=ml-1: G
O TO 40
1026 IF sc>hi THEN LET hi=sc
1030 INPUT "Press ENTER to play
again"; LINE b$
1040 GO TO 30
2000 LET sc=sc+10
2010 GO TO 40
7000 CLS
7010 PRINT 'TAB 12;"HIGH";hi;TAB
 23;"SCORE ";sc;' PAPER 1;"
                           "
7020 PRINT INK 6'a$'b$
7030 PRINT ' PAPER 4;"


                                 "
7050 PRINT INK 6'b$'a$
7060 PRINT ' PAPER 1;"
                             "
7070 PRINT AT v,h; PAPER 8;"■"
7080 FOR a=1 TO ml: PRINT AT 1,a
; INK 5;"■";: NEXT a
7090 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 9: C
LS
8010 LET sc=0
8030 LET a$="                    "
8040 LET b$="                    "
8060 LET ml=5
8990 RETURN
9000 FOR a=USR "a" TO USR "e"+7
9010 READ user: POKE a,user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0,1,2,127,235,253,25,5
9040 DATA 0,240,16,252,215,187,5
5,16
9050 DATA 0,15,8,63,235,221,26,6
9060 DATA 0,128,64,254,215,191,2
8,8
9070 DATA 28,28,8,8,62,8,28,34
```

VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.

- Vendo Computer Sharp MZ 80-K (espandibile fino a 560K Ram) con monitor, 2 drive per floppy disk, interfaccia I/O, stampante a punti, completo di programmi di ogni genere, fra cui anche un word processing, su casssetta e disco; inoltre un videogioco videoplay-saba con le 14 cartucce gioco, a lire 2.900.000 (valore reale quasi 6.000.000!). Assicuro massima serietà.
Alessandro Violini - Via Breo 58 - Piove di Sacco 35028 (PD) - oppure telefonare: 049/5840893 ore pasti.
- Cambio e vendo software per Spectrum scrivetemi e telefonatemi al più presto.
Roberto Pierozzi - Via Togliatti 2 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0566/44760 pasti.
- Vendo Commodore VIC-20 + C2N + Joystick Commodore + paddle (levette per giochi a due) + 3 giochi originali Commodore (+ Gorf, mole attack, ski) + circa 50 giochi alcuni ottimi + 5 cassette sullo studio del vic e qualche rivista il tutto a sole L. 310.000. Telefonare ore pasti a Radaelli Carla - Gessate (MI) - Tel. 02/95780892.
- Vendo e faccio programmi per il Commodore 64. Telefonatemi o scrivetemi accennando ad un programma per risolvere un problema con il vostro CBM 64 ed in poco tempo avrete questo programma che svolgerà quello da voi chiesto (agende dettagliate, rubriche particolari, promemoria scolastici ecc. ecc.... Oltre a questo dispongo di una vasta gamma di giochi tra cui: Mundial Soccer, Buck Roger, Dig Dug Atari, Pole Position Atari ecc. ognuno di questi a L. 7.000 oppure 10 a L. 25.000!!! Posso inoltre offrire alcuni utility tra cui: Sam/Reciter (sintetizzatore vocale), Simon's basic ed altri a L. 10.000 cad. Il costo dei programmi accennati all'inizio varia dalle 5.000 alle 10.000 L. Per eventuali informazioni scrivi o telefona a: Palummieri Alessandro - Via V. Monti 6/2 - 21052 Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/620649.
- Vendo 3 giochi per il Vic 20. Sono: Road Race (a L. 24.000 anziché L. 28.000); Omega Race (a L. 24.000 anziché L. 28.000); infine, vendo Super Alien (a L. 30.000 anziché L. 38.000). Cerco i primi 4 numeri di PROGRAM, ed espansione per il Vic 20, di 8 o 16K Ram. Se siete interessati a queste nostre proposte scrivete a: Andrea o Alessio Xamin - Viale S. Giuseppe, 121 - Cassola T. 36067 VI. Oppure telefonate allo 0424/30202.
- Vendo per Vic 20 in espanso 30 programmi a lire 15.000 (giochi utilità per la casa) scrivere a: Carmelo Muzzetta - Via Treviso, 64 - 95030 Mascalucia (Catania)
- «Siete degli accaniti Vickisti? Siete dei fans di Program? Avete almeno 10 anni? Se sì, siete i soci ideali del Club «Amici di Program». Lo scopo del Club è di scambiarsi consigli sul Vic 20 e... fare un po' di corrispondenza tra buoni Vichinghi. Per ricevere la tessera mandateci l'adesione (con il vostro nome, cognome, indirizzo ed età) e, se possibile, una vostra fotografia recente (ci serve per conoscervi meglio). Per favore allegate al tutto anche il francobollo per la risposta. Inviare in busta chiusa a:
Samantha Cifelli e Sara Gamberini - Via San Gimignano, 11 20146 Milano
- Vendo utility e videogiochi in Basic e L.M. per Vic 20. Dispongo dei migliori giochi (funrace, breackout, calcio, ecc.) cassetta 15 programmi lire 10.000. Cassetta 30 lire 20.000 vendo inoltre cartuccie a L. 24.000. Solo se veramente interessati scrivere a:
Visani Alberto – C.so Garibaldi 68, - 48018 Faenza (Ra) - Tel. 0546/26462-28052
- Cerco: tastiera FDS della Fuller in ottimo stato a un prezzo modico o se qualcuno sa dove trovarla anche nuova. Inoltre vendo programmi per Spectrum 16K e 48K oppure scambio con altri programmi. Vendo anche dei programmi per Commodore e CBM 64, e, VIC 20, oppure scambio con programmi per Spectrum. Vendo libro ALLA SCOPERTA ZX Spectrum +Libro dei MICRODRIVE, e INTERFACCIA 1, +Cassetta Horizon, in Italiano a, L. 30.000 valore commerciale L. 30.000 circa.
Vendo anche Videogioco Leonardo GIG o HAIMEX nuovo a L. 160.000, e 5 cassette intercambiabili per sudetto gioco a L. 30.000 cadauna. Vendo antifurto per auto a tastiera digitale (senza sirena) adattabile a qualsiasi antifurto ha ben 700.000 combinazioni a L. 40000 valore reale è di L. 160.000. Telefonare ore serali al:
011/6273563 - Valter Michelino - TO.
- Affarone! Vendesi programmi per Spectrum e C 64 a prezzi assurdi, tra i più famosi a scelta!.
Pierpaolo Duranti - Via S. Spaventa 31 - 65100 Pescara.

• Vendo programmi su cassetta (per un minimo di 5) per Vic 20 a L. 1.000 cadauno. Richiedere lista dei giochi a: Antonio Di Meglio - Via Roma, 73 - 80077 Ischia-Porto (Napoli) - Tel. 081/983048.

• Vendo software (giochi) per Vic 20 inespanso; per accordi telefonare dopo i pasti. Scelta fra venti e più giochi fantastici, con prezzi da L. 2.000 a L. 5.000. Alessandro Sidoti Via Montenotte, 31/7 - Savona 17100 - Tel. 019/20297.

• Vendo cambio giochi su cassetta per Vic 20 inespanso oppure espanso fino a 16K. Faccio cassetta con giochi a vostra scelta tra quelli disponibili, tutto in linguaggio macchina e con ottima grafica. Scrivere o telefonare durante ore pasti a: Nicola Martello - Via Fiume, 44 - 88063 Catanzaro Lido (CZ) Tel. 0961/32673.

• Cambio 165 videogames e utility su cassette e/o listati per Vic 20 (V-B) a prezzi bassissimi, tra i quali totocalcio, test intelligenza, blitz, e (su listato) jupiter lander. Giachetti Fabio - Via A. Ceci, 2 - Pisa 56100 - Tel. 502093.

• Cerco commodore 64 con floppy disc - Marco Gelosi - Viale Carducci, 13 - Bologna - Tel. 391731 - 236323 - 230728.

• Vic 20 + espansione 3/8/16K+2 libri: impariamo il basic con il vic e il cbm e alla scoperta del Vic 20 + joystick + cartuccia superslot + 2 cassette: jumpin jack e skramble! + dal 1° al 5° n° di program. Il tutto a sole 250.000. Alessandro Bighignoli - P.za della Costituzione, 20 - Legnago (Verona) - Tel. 0442/21605.

• Vendo Intellevision con quik stik e 14 cassette: calcio, donkey kong, pitfall, mouse trap, ecc. ecc. garanzie da spedire, a L. 500.000 contanti non trattabili. Dolcino Grassini - Via Lomazzo, 11 20154 Milano - Tel. 02/3491969 ore 19.30 in poi.

• Compro, per Vic 20, espansioni di memoria da 3-8-16 kbyte. Compro, sempre per vic 20, stampante in buono stato. Telefonare ore 13.30-15.00. Degani Lucio - C. Colombo - 41010 Magrenta (Modena) - Tel. 051/5541197.

• Vendo per Vic 20 espansione 8K ram + cartuccia videogioco «Avenger» a L. 105.000 (centocinquemila). Scrivere o telefonare a: Ciano Massimo - C.so Vitt. Eman. 3°, 16 - 80058 Torre Ann.ta (NA) - Tel. 081/8616869.

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + espansione 32K, 24K, 16K, 3K + 8 cartucce «Donkey Khong» «Pacman», «Adventure Land», «Sargon II Chess», «Atlantis», «Omega Race», «Road Race», «Avenger» + decine di giochi e utility su cassetta + 2 libri + listati + istruzioni + massima serietà per sole, e non scherzo L. 500.000 (cinquecentomila). Paolo Basola Via N. Bacigalupo, 4/30 - Genova 16122 - Tel. 010/888894.

• Vendo Vic 20 (3 mesi di vita) + cartridge radar ratrace + le seguenti cassette: trota + multiron + star force + alien blitz + mangrove + pac man + millepiedi + 3 cassette con molti giochi (valore commerciale L. 55.000) tutto a L. 400.000 trattabili. Telefonare dopo le ore 20. Giuseppe Maffucci - Via Tripoli, 43 - Biella (VC) - Tel. 015/401413.

• Vendo per Vic 20 cartuccia «Mole Attack» a lire 25.000. Telefonare allo 011/382937 - Torino. Fabio Sanfilippo - C.so Trapani, 78 - Torino.

• Causa passaggio a sistema superiore vendo: Vic 20, 4 mesi di vita + registratore dedicato + joystik controller + 12 cassette originali con circa 70 fra giochi e utility + cartuccia alenger tutto a L. 370.000 massima serietà. Paolo De Gattis - La Cure de Chevrot - 11020 Gressan (AO).

• Vendo programmi Vic 20 sia giochi e utility. Nastro con 50 programmi, scelti tra una vasta gamma di circa 300 programmi, a L. 30.000. Molti in linguaggio macchina. Luciano Baglioni - Via della Verna, 20 - Roma 00141 - Tel. 06/899286.

• Vendo e cerco programmi su nastro per commodore Vic 20 espanso e non. Per informazioni e per richiedere la lista dei programmi scrivere o telefonare (ore pasti) a: Marco Ferrante - Via Costantino, 50 - Napoli 80125 - Tel. 081/633805.

• Vendo 2 cassette Vic 20 con 10 giochi ciascuna a L. 10.000 l'una, vendo anche cassetta n. 3 super Program L. 6.000. Se volete entrare nel mio club basta inviare L. 1.000 in francobolli. Forzieri Massimo - Via Empolese, 9 -

• Vendiamo più di 100 listati per vic 20 versione base ed espanso. Vendiamo inoltre listati per ZX Spectrum, TI-99/4A, apple, CBM, 64.

• Occasione! Vendo Vic 20 + 9 cartucce gioco + 52 videogiochi su cassetta + 16 programmi + un joystick a L. 350.000. Servello Massimo - V. Carlo Poma, 24 - Milano - Tel. 7387954.

• Vendo programmi per Vic 20, Spectrum, CBM 64, e ti 99/LO. Per ricevere lista programmi inviare L. 1.000 per spese postali. Il prezzo di ogni programma è di L. 500. Andrea Capotenuto - Via S. Castagnata, 23/12 - Genova 16147.

• Compro un'espansione di memoria per il Vic-20 da 8 o 16 kram a prezzo trattabile per informazioni telefonare o scrivere a: Berto Gianluca - Via Caldarola, 45 2/B - Bari 70126 - Tel. 080/483224.

• Vendo Vic 20 1 anno + espansione 3-8-16K switchabile + cartuccia «Programmers' AID» + gioco «Avenger» + 50 programmi su cassetta + libro «guida al personal Vic 20». L. 230.000. Gianni - Verona - Tel. 045/517374.

• Vendo listati ottimi giochi utili ecc. a lire 1.000 l'uno. Per lista inviatemi L. 500 in francobolli. P.S. Assicuro massima serietà. Pier Luca Venuto - C.so Mazzini, 4/21 - Lavagna (GE) 16033.

• Vendo cartuccia «Home Babysitter» a L. 25.000 per Vic 20. Compro floppy disk usato ad un prezzo vantaggiosissimo o 16K ram. Per vic 20. Scrivere o telefonare ore pasti. Claudio Basile - C.so Amedeo Savoia, 171 - Napoli - Tel. 081/344706.

• Eccezionale occasione - svendo Vic 20 + registratore C2N + manuale in italiano + il libro del Vic 20 + 2 cartucce e 6 cassette giochi - a sole L. 250.000 (valore commerciale L. 500.000). Fazio Luigi - Via Pizzi, 3 - Torino - Tel. 011/6190289.

• Vendo Vic 20 + registratore + espansione da 16K + 90 videogiochi + numerose riviste contenenti programmi utility e notizie varie, il tutto per 570.000 prezzo trattabile. Esigo e offro massima serietà. Cesare Malfettone - Via Umberto I, 55 - Sarno (SA) 84087 - Tel. 081/944807.

• Cambio cartuccia «Adventure Land» con qualsiasi altra cartuccia. Solo zona Torino e dintorni. Telefonare ore serali. Maurizio Bagordo - C.so Roma, 73 - Moncalieri TO - Tel. 6069082.

• Cerco espansione 8 o 16K Ram, vendo espansione 3K Ram scrivetemi indicando la cifra richiesta per 8 o 16K o quella offerta per il 3K Ram. Paolo Chiesa - Via Matteotti, 2 - Villafranca (VR) - Tel. 045/7901772.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni** .....

• Vendo i primi 7 numeri di «Conoscere il computer direttamente dal computer (Enciclopedia)» a L. 50.000 tutto compreso. Vendo giochi Vic-20 in LM. Scrivere per la lista a Papotti Michele - Via del Campo, 13 - Parma 43100 - Tel. 0521/492135.

• Vendo programmi o listati per Vic 20 a prezzi unici. L. 2.000 al programma inciso su cassetta e L. 1.000 al listato (discutibili). Inoltre cerco espansione a 8K o 16K o 32K a prezzi più che onesti. Garantisco massima serietà. Telefonare a Fabio Mandolo 0429/3874 (ore pasti). Fabio Mandolo - Via V. Scamozzi, 7 - Este (PD).

• Vendo Vic 20 + registratore + joystick + 2 cartridges (Avenger o Road Race) + Manuali in inglese e in italiano + vari giochi (30) sulla cassetta + utility S (word processing) ecc. a 350.000 L. non trattabili. Tomasz Cieslik - C.so Tazzoli, 162 - Torino - Tel. 011/3088439.

• Vendo ottimo software per Vic e CBM 64. Molti giochi provengono dall'America, ne posseggo un sacco tutti a prezzi incredibili. Aspetto vostre lettere amici commodoriani. Concetto Sciuto - Via P. Bentivoglio, 64 - Catania - Sicilia 95100 - Tel. 417764.

• Vendo Vic 20 + espansione di memoria old 16K + registratore + un libro sulla programmazione in Basic + 80 videogiochi per L. 550.000. Telefonare al 081/942540 ore pasti. Offro ed esigo serietà massima. Valerio Pappacena - Via Luigi Buonaiuto, 29 - Sarno (SA).

• Vendo Vic 20 + registratore C2N + Joystick + espansione 3K ram + cartuccia «Omega Race» + 15 giochi su cassetta + 76 giochi listati a L. 300.000! Roberto Rispoli V. Beccaria, 39 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 2478280.

• Vendo programmi per Vic 20 (espanso-inespanso) programmi su carta e su cassetta. Bellissimi a poco prezzo. Chiedere di Flavio. Tel. 02/2576774. Lodestro Flavio - V.le Monza, 355 - Milano - Tel. 2576774.

• Vendo tre cartucce per Commodore Vic 20 a sole lire 110.000 prezzo non trattabile. Andrea Bertolaja - Via Raffaello, 5.1 - Cesano Boscone (MI) - Tel. 02/4583293.

• Cerco espansione da 3 o 8K, possibilmente a prezzi modici, per Vic 20. Barge Paolo - Via Fossano, 3 - Marene (CN) Tel. 0172/342082.

• Vendo intellivision + 5 cartucce a L. 200.000 - 250.000 o cambio con ZX Spectrum offro e richiedo massima serietà. Luca Facchinetti - V. S. Lorenzo, 17 - Bonate Sopra (BG) - Tel. 035/991248.

AI LETTORI

Questo di Program e Specialprogram è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco o dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

LE DIECI REGOLE D'ORO DEL PROGRAMMATORE DI PROGRAM

1
Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2
Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3
Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4
Specifica subito per quale computer ha lavorato

5
Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6
Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7
Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8
Evita programmi troppo lunghi da digitare

9
Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10
Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 8 DI

PROGRAM

CON ALTRI
10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE
GIRANO SUL "VIC 20"
E SULLO "SPECTRUM"
ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!